

**PENGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI
MEDIA *CHEMO-EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN KOLOID
DI KELAS XI IPA MAN 2 MODEL PEKANBARU**

Ella Dini Miranda*, Jimmi Copriady, Susilawati*****

Email : elladini_miranda@yahoo.com No. Hp :081266894979

Program Studi Pendidikan Kimia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

***Abstract:** This Research in find out the influence of the use of game monopoly as media chemo-edutainment how it affect the student achievement on the topic of colloid in class XI Science MAN 2 Model Pekanbaru. This kind of research is experiment research with randomized control group pretest-posttest design. The population in this research is all student of class XI Science MAN 2 Model Pekanbaru. The sample consisted of two classes, namely class XI Science 1 as the experimental class and class XI science 2 as a controls class, it randomly selected after normality test and homogeneity test. Experimental class is a class that was treated by learning using media game of monopoly, while the control class is a class that is not treated using media game of monopoly. Data analysis technique is the right t-test. Based on the final calculation result obtained t_{value} is 3.070 > t_{table} is 1.676 ($dk = n_1 + n_2 - 2$, $\alpha = 0,05$) with an increase in the use of media influence a game of monopoli to student achievement is 16.7%, so it can be concluded that the use of game monopoli as media chemo-edutainment improve the student's achievement on the subject of colloid in class XI Science MAN 2 Model Pekanbaru.*

Keyword : Learning, Monopoly game, Media chemo-edutainment, Learning Achievement, Colloid

PENGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA *CHEMO-EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN KOLOID DI KELAS XI IPA MAN 2 MODEL PEKANBARU

Ella Dini Miranda*, Jimmi Copriady, Susilawati*****

Email : elladini_miranda@yahoo.com No. Hp :081266894979

Program Studi Pendidikan Kimia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *randomized control group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah semua kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol yang dipilih secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan pembelajaran dengan media permainan monopoli. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t pihak kanan. Berdasarkan hasil yang diartikan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru dengan pengaruh peningkatan sebesar 16,7 %.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Permainan Monopoli, Media Chemo-Edutainment, Prestasi Belajar, Koloid*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas proses dan hasil belajar dapat diwujudkan salah satunya dengan penggunaan media belajar. Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar (Sigit Priatmoko dan Saptorini, 2012)

Selama ini pembelajaran kimia yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh guru, sementara siswa cenderung pasif. Salah satu contoh pokok bahasan yang membuat siswa cenderung pasif adalah koloid dengan materi yang dipelajari yaitu contoh koloid dalam kehidupan sehari-hari, sifat-sifat koloid, peranan koloid dalam bidang industri, serta cara pembuatan koloid. Guru hanya mengajarkan konsep dan teori yang kadang susah dijangkau oleh pemikiran siswa. Begitu juga dengan pembelajaran yang berlangsung di MAN 2 Model Pekanbaru. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut, pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dimana guru berceramah di depan kelas, sedangkan siswa pasif mendengarkan. Selain itu, penyajian materi pelajaran kurang menarik dan aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat kurang. Hal tersebut berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang ditandai dengan tidak tercapainya KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80, sedangkan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 78. Keadaan seperti ini harus diubah terutama dalam hal penyajian dan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang memberikan kebahagiaan dan kesenangan. Salah satu yang membuat rasa senang dalam belajar bagi siswa adalah ketika siswa mampu memahami pelajarannya dengan sempurna, dapat menyelesaikan soal-soal dengan tepat, pelajaran memuaskan dan menantang. Untuk mencapai kesenangan dalam belajar, maka dibutuhkan media yang membantu menciptakan suasana tersebut (Sigit Pritamoko dan Saptorini, 2012)

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media *chemo-edutainment (CET)* adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi dan membuat siswa tertarik untuk mempelajari kimia. (Supartono, 2006). Dengan *CET*, kimia menjadi suatu mata pelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari.

Permainan dapat digunakan sebagai media dalam belajar siswa. Permainan sebagai media bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri dan menciptakan suasana rekreatif bagi siswa. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran merupakan media yang dapat membuat siswa aktif dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal-soal latihan yang dirangkum dan dimodifikasi menjadi kartu soal serta kartu eksis dan kartu smart. Motivasi siswa dapat meningkat karena adanya penghargaan berupa poin bagi tiap siswa yang dapat menjawab soal dengan benar, sehingga tiap siswa memiliki tanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi pemenang dalam permainan monopoli, yaitu kelompok yang dapat mengumpulkan poin paling banyak (Hanna dkk, 2012)

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru?
2. Jika terjadi peningkatan, berapa besar pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru ?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan prestasi belajar siswa setelah penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru
2. Besar pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru tahun ajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik acak atau random. Dari hasil random terpilih kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 24 dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 25.

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan monopoli dan tanpa penggunaan permainan monopoli, sedangkan sebagai variabel terikat adalah hasil belajar kimia siswa kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Randomized control group pretest-posttest*. Instrumen penelitian terdiri atas media permainan monopoli beserta perangkatnya, silabus, RPP dan alat ukur hasil belajar berupa tes.

Adapun rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1 Rancangan penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₀	X	T ₁
Kontrol	T ₀	-	T ₁

Keterangan:

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli.

- : Kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan monopoli.

T₀ : Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

T₁ : Hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

(Mohd Nazir, 2003)

Data dalam penelitian diambil berupa nilai dari tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan berasal dari tes materi prasyarat, *pretest*, dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan analisis peningkatan prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data materi prasyarat (uji homogenitas), data *pretest* dan data *posttest*. Hasil uji normalitas dari materi prasyarat dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai Materi Prasyarat

Kelas	n	\bar{x}	SD	L_{maks}	L_{tabel}
Sampel 1	24	78,50	7,348	0,171	0,181
Sampel 2	25	77,92	8,803	0,125	0,177

Dengan n = jumlah siswa, \bar{x} = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L= lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa dari sampel 1 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,171 < 0,181$ dan sampel 2 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,125 < 0,177$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel berdistribusi normal. Selanjutnya data yang telah berdistribusi normal tersebut akan diuji kehomogenannya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas data materi *pretest* dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai *Pretest*

Kelas	N	\bar{x}	SD	L_{maks}	L_{tabel}
XI IPA 1	24	28,833	5,742	0,097	0,181
XI IPA 2	25	28,100	3,556	0,138	0,171

Dengan n = jumlah siswa, \bar{x} = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L= lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa dari data *pretest* kelas XI IPA 1 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,097 < 0,181$ dan dari data *pretest* kelas XI IPA 2 juga diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,138 < 0,171$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data materi *posttest* dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai *Posttest*

Kelas	n	\bar{x}	SD	L_{maks}	L_{tabel}
XI IPA 1	24	91,875	3,234	0,119	0,181
XI IPA 2	25	88,60	4,394	0,154	0,171

Dengan n = jumlah siswa, \bar{x} = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L= lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa dari data *posttest* kelas XI IPA 1 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,119 < 0,181$ dan dari data *posttest* kelas XI IPA 2 juga diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,154 < 0,171$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Analisis data uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas homogen atau tidak homogen. Data yang digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari nilai soal materi prasyarat. Hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut :

Tabel 5 Hasil Pengolahan Uji Homogenitas

Kelas	n	$\sum X$	\bar{x}	F_{tabel}	F_{hitung}	t_{tabel}	t_{hitung}
XI IPA 1	24	1884	78.500	2,00	1,435	2,012	0,754
XI IPA 2	25	1948	77,920				

Dengan n = jumlahsiswa, $\sum X$ = jumlah nilai materi prasyarat, \bar{x} = nilai rata-rata materi prasyarat.

Berdasarkan data pada Tabel 4 dapat dilihat perolehan nilai $F_{\text{hitung}} = 1,435$ dan nilai F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk_{(23,24)}$ dari daftar distribusi F adalah 2,00 berarti $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,435 < 2,00$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (homogen), sehingga uji kesamaan rata-rata dapat dilakukan. Kedua kelas yang homogen ditentukan secara acak dan didapat kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

3. Uji Hipotesis

Analisis data uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6 Hasil Pengolahan Uji Hipotesis

Kelas	N	$\sum X$	\bar{x}	S_{gab}	t_{tabel}	t_{hitung}
Eksperimen	24	1585	66,041	6,314	1,676	3,070
Kontrol	25	1512,5	60,50			

Dengan n = jumlah siswa yang menerima perlakuan, $\sum X$ = jumlah nilai selisih *pretest* dan *posttest*, dan \bar{x} = nilai rata-rata selisih *pretest* dan *posttest*

Uji hipotesis dilakukan dengan menguji hipotesis menggunakan uji t pihak kanan, hipotesis diterima jika memenuhi kriteria $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$, kriteria probabilitas $1 - \alpha$ yaitu 0,95. Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa hasil $t_{\text{hitung}} = 3,070$ dan nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 47$ adalah 1,676. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $3,070 > 1,676$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

4. Analisis Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Data yang digunakan untuk perhitungan peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah data hasil perhitungan uji hipotesis dengan nilai $t = 3,07$ dan $n = 49$. Hasilnya $r^2 = 0,167$ dengan besar koefisien pengaruh adalah 16,7%. Hal Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru yaitu sebesar 16,7%.

Pembahasan

Berdasarkan pengujian statistik yang telah dilakukan diperoleh hasil analisis uji hipotesis didapat $t_{hitung} = 3,070$ dan $t_{tabel} = 1,676$. Uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,070 > 1,676$ yang berarti penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru, dengan peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 16,7%.

Permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid. Hal ini disebabkan penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* menuntut siswa untuk cepat dan cermat dalam menjawab pertanyaan ketika bidak permainan monopoli berhenti di kompleks soal tertentu. Soal-soal yang ada pada permainan monopoli dibuat dari komplek A sampai L dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga apabila siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan dalam setiap komplek soal maka telah mewakili semua tujuan pembelajaran. Selain komplek, dalam papan monopoli terdapat kotak smart dan kotak eksis. Kotak smart berisi kartu smart yang memuat informasi mengenai materi koloid, sedangkan kotak eksis berisi kartu eksis yang memuat arahan dalam menjalankan bidak. Kedua kartu tersebut berada bagian paling atas. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melempar dadu. Apabila setiap siswa dalam kelompok memperoleh komplek soal yang sama, maka harus mengulangi melempar dadu agar tidak terjadi kesamaan dalam menjawab soal.

Semua siswa di dalam kelompok akan termotivasi dalam menjawab pertanyaan, karena siswa dalam masing-masing kelompok memiliki kebutuhan untuk memahami materi pelajaran yang telah dipelajari sehingga mendorong siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang terdapat dalam komplek soal. Hal tersebut sesuai dengan Djamarah (2002) bahwa siswa tidak akan mempelajari sesuatu apabila yang dikerjakannya tidak terkait dengan kebutuhannya, selain itu kebutuhan dan motivasi merupakan dua hal yang saling berhubungan.

Permainan monopoli di dalam pembelajaran ini tidak hanya mengedepankan keberuntungan saja, tetapi juga mengandalkan kecepatan dan kecermatan setiap kelompok dalam menjawab pertanyaan yang ada di papan monopoli. Kelompok yang selalu bisa menjawab pertanyaan dengan benar, ia akan terus maju. Sedangkan kelompok yang menjawab pertanyaan salah, ia akan tetap berada di kotak pertanyaan tersebut dan akan maju lagi jika jawaban yang dijawabnya telah benar. Oleh karena itu siswa akan terus mengupayakan jawaban benar agar termotivasi untuk mendapatkan poin yang setinggi-tingginya.

Setelah permainan selesai, guru meminta siswa untuk membahas soal-soal yang dianggap sulit secara berdiskusi dalam kelompok masing-masing. Selanjutnya perwakilan dari tiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya lalu guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa. Tujuannya adalah supaya siswa semakin paham dengan materi yang diajarkan dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami konsep materi ajar. Pada akhir pembelajaran, guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi dan memberikan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa dan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

Arief. R. Sadiman, *dkk* (2012) dalam bukunya mengatakan bahwa permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber

belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah – masalah yang mereka hadapi, mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Jika mereka tidak bisa, baru menanyakannya kepada guru. Karena interaksi seperti ini, mereka jadi mengetahui kekuatan masing – masing dan dapat memanfaatkannya.

Siswa mulai aktif menanyakan hal-hal yang tidak diketahuinya dan menyampaikan pendapat tentang hal yang diketahuinya, sehingga motivasi dapat menimbulkan rasa ingin tahu dari diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2007) yang menyatakan bahwa motivasi adalah usaha menciptakan kondisi tertentu yang membuat seseorang memiliki rasa ingin dan mau aktif melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengaruh lain yang mendukung peningkatan prestasi belajar siswa karena siswa termotivasi. Motivasi ditandai dari siswa yang begitu antusias dalam menjawab kemungkinan pertanyaan – pertanyaan yang akan didapat oleh siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun, bersemangat, lebih tahan dan memiliki ambisi lebih tinggi dalam mencapai prestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar. Hal ini diperkuat oleh Hawley (dalam Elida Prayitno, 1989) mengatakan bahwa siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih aktif dan lebih bersemangat daripada siswa di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari kemauan siswa untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran, wajah-wajah mereka yang antusias ketika mengikuti permainan monopoli, mendengarkan penjelasan guru, siswa aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan, keantusiasan siswa dalam mengerjakan LKS, diskusi dan saling membantu dengan teman kelompoknya dalam menjawab atau menyelesaikan pertanyaan yang ada dalam kompleks soal pada permainan monopoli, serta aktif mengikuti permainan monopoli yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kemauan siswa kelas eksperimen untuk menjawab soal yang ada dalam kompleks soal pada permainan monopoli sangat tinggi.

Kepahaman siswa kelas eksperimen terhadap materi pembelajaran juga terlihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol meskipun sama-sama meningkat dari rata-rata *pretest*. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata kelas eksperimen sebesar 91,875 dan kelas kontrol sebesar 88,6. Perbedaan ini juga semakin membuktikan bahwa permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pengaruh lain yang mendukung peningkatan prestasi belajar karena permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat menghilangkan rasa bosan siswa. Hilangnya rasa bosan siswa dikarenakan permainan monopoli dapat menciptakan suasana menjadi bersifat bermain yang membuat suasana menjadi menyenangkan. Hilangnya rasa bosan dalam diri siswa ditandai dari perubahan tingkah laku siswa dari setiap tahap kegiatan pembelajaran. Contoh : pada saat guru memberikan penjelasan materi, siswa lama kelamaan akan jenuh kemudian kejenuhan akan berkurang ketika mengerjakan LKS akan tetapi ditambah dengan permainan monopoli, siswa menjadi senang dalam belajar bahkan sampai waktunya sudah habispun mereka ingin bermain lagi. Buckingham dan Scalon dalam El-Faragy (2009) menjelaskan tujuan dari

edutainment sebagai berikut : “Tujuan dari pembelajaran *edutainment* adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui media visual ataupun audio visual seperti video, komputer ataupun gambar secara menyeluruh yang berisi animasi-animasi dan warna yang hidup”. Dryden dan Voss (2000) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika suasana pembelajaran menyenangkan. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi untuk belajar. Sesuai yang diungkapkan oleh Looamans dan Kolbreg (dalam Deporter, 1999) mengatakan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan akan mudah dipahami.

Penghargaan kelompok didapat dari hasil permainan monopoli. Pada hasil permainan monopoli, kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan adalah kelompok yang mempunyai poin tertinggi. Penghargaan merupakan salah satu sumber penguat belajar untuk memuaskan siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,070 > 1,676$)
2. Besarnya pengaruh permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* untuk peningkatan prestasi belajar pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru yaitu sebesar 16,7%.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis merekomendasikan:

1. Penggunaan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan koloid.
2. Bagi peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian tersebut, dapat menggunakan media permainan monopoli pada pokok bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto. 2003. *Statistika Dasar dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta:Grafindo Pers.
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. 1999. *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dryden, G dan Vos, J. 2003. *The Learning Revolution* (Terj.). Bandung: Kaifa.

- El- Farargy, N. 2009. *Chemistry for student : application-based learn*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol. 10, 250 – 260.
- Elida Prayitno. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: PPLPTK Depdikbud.
- Hanna Nurul Husna, Ika Mustika Sari dan Purwanto. 2012. Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Prosiding.fi.itb.ac.id*. 7-8 Juni 2012. FI. ITB
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, 2007, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persa, Jakarta.
- Sudirman, 2007, *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Bina Aksara.
- Sigit Priatmoko dan Saptorini, H.H. Diniy 2012. *Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 1 (1) (2012) 37-42.
- Supartono, E dan Muchtar, Z. 2008. *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Chemo-Enterpreniurship (CEP)*. (Laporan Hasil Penelitian Program Hibah A2). Semarang: Jurusan Kimia, FMIPA, Universitas Negeri Semarang